CONTENTS

セットアップ

ゲームの基本

冒険者の手引き

地上は戦いにあふれていた。闇は光を呑み込もうとし、光は闇を灼き尽くそうと、お互いに覇を争っていた。いつ果てるともない戦いが、至るところで繰り広げられていた。
神々はこの様子を見て、深く憂えた。何とか戦いを止めさせる手立てはないものか、と。困り果てた神々は、世界を二つに分けることにした。闇のものは闇の世界へ、光のものは光の世界へと……。そして、“邪悪”を闇の世界に封じ込めてしまった。

こうしてなんとか、戦いはおさまった。しかし問題が残った。境界線をどうするのか？　直接境を接している限り、常に戦いが始まる可能性がある。
結論として、光と闇の狭間に緩衝帯を設け、無数の小世界を配すことにした。緩衝帯によって両者を遠ざければ、戦いは避けられるだろう。残る問題は、その緩衝帯の主に誰を据えるか、ということだった。
神々の討議によって、ダーナ女神を主神とするダーナ神族が緩衝帯を守ることを命じられた。彼らは光の世界の主人である人間に姿形が似ていたからである。まばゆいばかりの金髪と青く澄んだ瞳を持つ巨人族の彼らなら、人間たちの尊敬を一身に集められると思われた。
そして、その通りになった。
人間たちはダーナ神族を敬い、祈りと供物を捧げた。その祈りと供物を糧に、ダーナ神族の神性はますます光り輝いていった。
そして、いつまでも老いることなく不幸のかけらも見い出せないその楽園を、人間たちはいつしか“常若の国（ティル・ナ・ノーグ）”と呼んで、大いなる憧れの地とした。

とりわけダーナ神族を敬ったのは、勢いの盛んなケルトの民であった。ケルトの民は、自分たちの戦いにダーナたちが加わってくれるよう熱望した。
緩衝帯を守ることに少しばかり退屈していたダーナたちは、その要請に応え、光の国へと出て、ケルトの民とともに戦った。
これを見た神々は激怒した。緩衝帯を守るべきものが任務を忘れ、光の国に出しゃばって干渉するとはなにごとか！
神々はマイリージアン神族を地上に遣わし、ケルトの民を撃ち破り、ティルタウンの戦いでダーナたちを撃ち負かした。
ダーナたちは各々のティル・ナ・ノーグへと引き返していった。だが、それでも神々の怒りはおさまらず、ダーナたちから不老不死の力を取り上げてしまった。人間たちも、敗北者に成り下がった神を敬うことをやめ、祈りや供物が捧げられることもなくなった。
こうして、ダーナたちは次第に神としての属性を失っていった。輝く金髪と青い瞳はかろうじて保たれたものの、勇壮な体躯は卑小になり、高貴な魂もありふれたものへと堕していった。もはや昔の面影は失われ、並の妖精とほとんど見分けがつかないまでになってしまったのだ。

……闇の世界のものどもが、ティル・ナ・ノーグの衰退を知ることになった。彼らはこの楽園を支配しようと企んだ。手始めに邪悪の影をティル・ナ・ノーグへと送り込み、ティル・ナ・ノーグを闇の勢力で埋め尽くそうと考えたのだ。

多くのティル・ナ・ノーグに危機が迫っていた。得体の知れぬ化け物や魔物がうろつき回り、住人の人格も変えていった。
偉大なる存在だったダーナ神族の神性は、王家の女たちにだけ受け継がれていた。それも、姫でいるほんの僅かな間だけ。婚姻によってその神性は失われ、次の姫が生まれるまでの間、ダーナの神性と栄光はそのティル・ナ・ノーグからは失われてしまうのだ。
が……王家の姫たちは行動を起こしていた。
単身、邪悪なる存在の討伐に出たものもある。逆に邪悪に捕われたものもある。しかし彼女たちには、残された最後の力が、最後の手段があった――それは、光の世界に救援を求めることであった……。

セットアップ

内容物の確認

お買いあげいただきました本パッケージには、以下のものが同梱されています。開封の際にご確認ください。

●CD-ROM -------------------------------------- 1枚
●ゲームマニュアル ---------------------------- 1冊
●ユーザー登録はがき／保証書 ------------ 1枚

必要なシステム構成

本製品『ティル・ナ・ノーグⅢ』は、以下の環境で動作するように設計されています。

動作環境

・Microsoft WindowsXP日本語版／Microsoft WindowsMe日本語版／Microsoft Windows2000 Pro-fessional日本語版／Microsoft Windows98日本語版／Microsoft Windows95日本語版のいずれかが動作する環境
・Microsoft社のDirectX8（本製品に同梱されています）に対応した環境

対応機種

・Pentium233MHz以上のCPU搭載機種（PentiumⅡ 400MHz以上のCPU搭載機種を推奨）
・4倍速以上のCD-ROMドライブ
・DirectDraw対応の800×600ドット・16ビットHigh Color以上のカラー表示が可能な環境
・32MB以上のメモリ（128MB以上を推奨）
・280MB以上のハードディスクの空き容量
・BGM再生にはWindowsXP/Me/2000/98/95対応のMIDI音源の使用を推奨
・効果音再生にはWindowsXP/Me/2000/98/95対応のPCM音源の使用を推奨
※本製品は、Microsoft Windows2000 Serverでの動作は保証しておりません。
※本製品は、ソフトウェアMIDIでの動作は保証しておりません。対応状況やサポートへの問い合わせにつきましても、お答えできかねますので、あらかじめご了承ください。
※本製品の動作には、Microsoft社のDirectX8（本製品に同梱されています）と、DirectX8に対応した環境が必要です。ご使用中のパソコンおよび周辺機器に関するDirectX8の対応状況とサービスにつきましては、それぞれのメーカーにお問い合わせください。
※本製品の仕様・改良点などについての最新の情報は、弊社のホームページ
http : //www . ss-alpha . co . jp/ をご覧ください。

※オープニングムービーはIndeoVideo5コーデックで圧縮されています。再生されない場合は、ご使用のシステム環境にIndeoVideo5がインストールされていない可能性があります。IndeoVideo5はLigos社のWEBサイト **http://www.ligos.com/** (英語)からダウンロードできます。

インストール

本製品をプレイするには、CD-ROMに収められたゲームプログラムやデータをハードディスクにインストールする必要があります。以下の説明をもとに作業を進めてください。

インストールの操作

①周辺機器、パソコン本体の順に電源を入れ、WindowsXP/Me/2000/98/95のいずれかを起動します。この際、他に起動しているアプリケーションや常駐プログラムがあれば、いったん終了させてください。
②マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットします。セットするとオートラン機能により、セットアッププログラムが自動的に起動します。
※お使いのマシン、もしくはその環境によっては、セットアッププログラムが自動的に起動しない場合があります。そのような場合は、デスクトップまたはエクスプローラからCD-ROMドライブのアイコンを開いて、その中のAutorun.exeをダブルクリックして実行してください。
③起動画面が表示されたら、【インストール】をクリックしてください。セットアップ画面が表示されます。
④画面の内容をよく読み、【次へ（N）＞】をクリックします。以降、画面の指示に従って操作します。
⑤CD-ROMからハードディスクへファイルのコピーが完了すると、これまでの設定に従ってプログラムフォルダとアイコンが作成されます。セットアップの終了を知らせるメッセージが表示されたら【OK】をクリックしてください。以上でインストール作業は終了です。

DirectX8のセットアップ

DirectX8がインストールされていない場合は、以下の手順に従ってDirectX8をインストールしてください。
①マシンに接続されたCD-ROMドライブに、本パッケージのCD-ROMをセットし、セットアッププログラムを起動します。
③起動画面が表示されたら、【DirectXのインストール】をクリックしてください。マシンの設定状況が解析され、必要に応じてインストールが開始されます。
③インストールが終了したら、指示に従ってコンピュータを再起動します。
※現在ご使用のパソコン本体および周辺機器が「DirectX8」に対応しており、すでに「DirectX8」がインストールされている場合は、「DirectX8」をインストールする必要はありません。

DirectX8 とは

　DirectX8 とは Microsoft 社によって開発された WindowsXP/Me/2000/98/95 用追加機能ソフトです。

　DirectX8を使用することにより、WindowsXP/Me/2000/98/95上で、高速な画面描画機能、ネットワーク使用の対戦機能を利用可能にし、さらに各種音源の性能を最大限に活用することが可能になります（DirectX8が持つ複数機能のうち、どの機能を使用しているかは製品によって異なります）。

DirectX8 の使用に関するご注意

●お使いのパソコン本体および周辺機器における DirectX8 の対応状況とサポート、DirectX8対応デバイスドライバの入手方法については、各機器の製造元にご確認ください。

※デバイスドライバとは、パソコン本体や周辺機器などを動作させるためのプログラムで、各機器の製造元から供給されているものです。DirectX8 が正しく機能するためには、DirectX8 対応の機器およびデバイスドライバが必要です。

●本製品には主要機種用の DirectX8 対応デバイスドライバを添付しています。しかし、お客様がお使いの機器に対応したデバイスドライバが添付されていない場合や、最新のデバイスドライバが製造元から新たに提供されている場合がありますので、あらかじめ各製造元にご確認ください。

　特にディスプレイ用デバイスドライバにおいては、ドライバによって描画速度などに大きく影響がありますので、できるかぎり最新の DirectX8 対応デバイスドライバをお使いください。

● DirectX8 未対応のデバイスドライバを使用している場合、DirectX8 をインストールすることにより次のような症状が発生することがありますので、必ず DirectX8 対応デバイスドライバをご使用ください。

・WindowsXP/Me/2000/98/95 が正常に動作しない。
・WindowsXP/Me/2000/98/95 の画面が正しく表示されない。
・WindowsXP/Me/2000/98/95 の起動や画面描画が極端に遅くなる。

アンインストール

アンインストールとは、インストールによってハードディスクにコピーされたアプリケーションを削除することです。ただし、インストール後にディレクトリ名を変えたりした場合は、アンインストールは正常に実行されません。注意してください。以下、『ティル・ナ・ノーグⅢ』のアンインストール方法を説明します。

アンインストールの操作

①Windowsの【スタート】ボタンをクリックし、【設定】をポイントします。次に、【コントロールパネル】をクリックしてください。
②【コントロールパネル】の中の【アプリケーションの追加と削除】をダブルクリックすると、【アプリケーションの追加と削除のプロパティ】が表示されます。
③【セットアップと削除】欄の下部には、自動的に削除が可能なアプリケーションの一覧が表示されます。そこから『ティル・ナ・ノーグⅢ』を選択し、次に【追加と削除】をクリックしてください。
④ファイルの削除を確認するダイアログボックスが表示されるので、【はい(Y)】をクリックします。
⑤【プログラムのコンピュータからの削除】と書かれたウインドウが表示され、自動的に『ティル・ナ・ノーグⅢ』のアンインストールが実行されます。アンインストールの完了が知らされたら【OK】をクリックしてください。
これで、ハードディスクから『ティル・ナ・ノーグⅢ』に関する一切のファイルが削除されます。

ゲームの起動

『ティル・ナ・ノーグⅢ』の起動は、以下の手順で行なってください。
①日本語入力ツールやシステムエージェント、常駐プログラムなど、常に画面に表示されるプログラムや内部的に割り込みを発生させるようなプログラムは終了させてください。
②『ティル・ナ・ノーグⅢ』のCD-ROMをドライブにセットしてください。
※CD-ROMのオートラン機能により起動画面が自動的に表示される場合は、『ゲームの起動』をクリックしてください。
③Windowsの【スタート】ボタンをクリックし、表示される【スタート】メニューから「プログラム」をポイントします。
④メニュー中のプログラムグループ「SystemSoft Game」の中の『Tir-nan-og Ⅲ』をクリックしてください。
⑤ゲームが起動し、システムソフトロゴムービーがスタートします。ムービー再生を途中でスキップしたいときは再生中にマウスをクリックします。
⑥オープニング画面に引き続きメインメニュー画面が表示されます。

プレイする際の注意

本製品を支障なくお使いいただくために、プレイ中は、以下の注意事項にご留意ください。用語や設定方法などでご不明の点がございましたら、WindowsXP/Me/2000/98/95 のマニュアルでご確認ください。

● IME（日本語入力プログラム）のツールバーは表示しないよう設定してください。

●マウスポインタのアニメーション機能は使用しないでください。

●ショートカットキーを使用したアプリケーションの切り替えは行なわないでください。

●スクリーンセーバーや省電力機能などは、機能しないように設定してください。

●他のアプリケーションと同時に使用しないでください。

プレイ中に動作が一瞬停止したような動きをすることがありますが、ゲームの進行に支障はありません。WindowsXP/Me/2000/98/95の特性上発生する現象ですので、ご了承ください。

ノートパソコンでの操作

本製品はテンキーにより操作できます。テンキーのないキーボードまたはノートパソコンでは、[Numlock]機能を有効にすることによって、テンキー操作と同様の操作が可能になります。

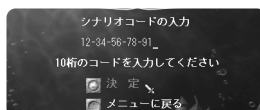
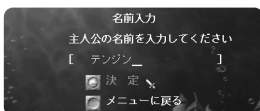
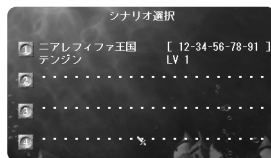
ゲームの基本

ゲームを始める

シナリオの作成

『ティル・ナ・ノーグⅢ』で初めて遊ぶ場合、まず、シナリオを生成する必要があります。シナリオ生成は「シナリオコード」という10桁からなる番号を入力していただくことで自動的に行われます。
シナリオ作成の手順はつぎの通りです。

①メインメニュー画面から「シナリオ・メイキング」を選択してください。マウスで項目をクリックするか、表示されている番号(ここでは"2")と同じキーをテンキーから入力してください。

②シナリオリストが表示されます。このリストにはシナリオを7個まで登録しておくことができます。任意の項目を選択してください。

③シナリオコードを入力する画面が表示されます。「いいえ」を選択するとつぎのステップに移ります。シナリオコードを入力する場合は、10桁の数字を入力してください。

④主人公の名前を入力する画面が表示されます。名前に使える文字は全角で9文字までの制限があります。入力したら【決定】を選択してください。

⑤シナリオが作成されます。完了するとメインメニュー画面に戻ります。
「シナリオ選択」で作成したシナリオを選択してください。

シナリオコード
シナリオコードは作成したシナリオごとに異なる番号です。同じ番号で別にシナリオを作成した場合、同一設定のシナリオとなります。シナリオコードを活用すれば、お友達と同じシナリオを競ったり、同一シナリオを別の展開で楽しむなど、さらにお楽しみいただけます。

シナリオの選択

作成されたシナリオはシナリオリストに登録されています。
リストからシナリオを選択するとゲームが始まります。
ゲームを開始すると、そのシナリオの状況を説明する画面が表示されます。その画面ではマウスボタンをクリックするか[Enter]キーを押すことで場面が進みます。

基本的な操作

ゲーム画面

キャラクター一覧　メインスクリーン　王国の地図

主人公

仲間となるキャラクター（パーティの人数は最大で5人）

テンジン HP 25/ 26 MP 2/ 2 LV 4 ST
デーウ・リャリ HP 25/ 25 MP 5/ 5 LV 4 ST
シルバーウルフ HP 37/ 37 MP 0/ 0 LV 5 ST
フォエディ HP 26/ 26 MP 1/ 1 LV 4 ST
にわとこの木の老婆 HP 27/ 31 MP 36/ 40 LV 7 ST

主人公＆パーティ

メッセージエリア

ニアレフィファ王国

現在地
ガレマの森
ニアレ暦 762年
香の月 3日
所持金総額 374G
総合疲労度 4%
総合攻撃力 92
総合防御力 104
総合洞察力 120

総合情報

ティル・ナ・ノーグの基本操作

マウスの操作

キーボードの操作

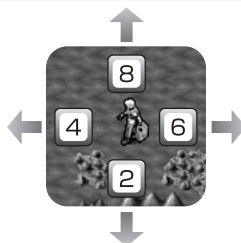
カーソル

マウスカーソルが「剣」になっている場合、コマンドボタンやアイテムをクリック、またはドラッグすることができます。

マウスカーソルが「！」になっている場合、メッセージエリアにメッセージの続きを表示させたり、場面が次の動作に移るためにクリック(または[Enter]キー)が必要です。

パーティの移動

パーティの周囲で「剣」カーソルを動かすと移動方向を示す矢印カーソルが表示されます。クリックするとパーティは移動します。

テンキーを押すと左図のように移動させることができます。

施設地形への進入

マップ上の「城」「町」「地下迷宮」「塔」の上にパーティを移動させると、それら施設の横に進入のためのアイコンが表示されます。

アイコンをクリックすると施設に進入します。

テンキーの[0]またはカーソルキーの[↓]を押すと施設に進入できます。

※「塔」では[7]または[↑]を押してください。

キャンプ設営

キャンプでは、ゲームのセーブ、ロード、パーティの状態確認、装備の確認などを行います。キャンプはどこでも設営できます。

パーティの上にマウスカーソルを合わせると「キャンプ」アイコンが表示されます。クリックするとキャンプメニューを表示します。

テンキーの[9]を押すとキャンプメニューが表示されます。

上下階への移動

「地下迷宮」「塔」では「ハシゴ」などで上下階の移動を行います。「ハシゴ」の上にパーティを移動させると、上下いずれかに移動できることを示すアイコンが表示されます。

クリックすると上下階のいずれかに移動します。

テンキーの[0]または[7]を押すと上下階のいずれかに移動します。

セーブ・ロード・終了

ゲームの途中経過をセーブするにはキャンプを設営し、表示されるキャンプメニューから「旅の記録」を選択してください。
コマンドの項目をクリックするか、コマンドに対応する数字と同じキーをテンキーから入力してください。

「セーブ」を選択すると、ゲームデータがセーブできます。1つのシナリオでは1つのデータしかセーブできませんので注意してください。
「ロード」を選択するとセーブした場面からゲームを開始できます。
ゲームを再開する場合、セーブした場面から開始されます。
「ゲームの終了」を選択すると『ティル・ナ・ノーグⅢ』を終了します。

キャラクター情報

HP ヒットポイント

キャラクターの生命力を表わす値です。「現在のHP／本来のHP」を表示しています。
冒険中、敵と戦ってダメージを受けると、HPから、受けたダメージの分の数値が引かれていきます。HPがなくなったキャラクターは死んでしまいます。
消耗したHPは、歩いたり、キャンプや宿屋で睡眠を取ったり、回復系の魔法をかけたり、薬を飲んだりすることで回復します。

MP マジックポイント

キャラクターの魔術力を表わす値です。「現在のMP／本来のMP」を表示しています。
ＭＰは魔法を操る力の源で、魔法を使うたびに消費されます。
魔法によって消費するMPが定められています。
失ったMPは、キャンプや宿屋で睡眠を取ったり、回復系の魔法をかけたり、薬を飲んだりすることで回復します。

名前

主人公と『ティル・ナ・ノーグ』世界の一般的住民であるダーナ族は、名前だけが表示されます。他の種族の場合は、種族名と名前が併記されます。

レベル

キャラクターの能力を総合的に表わした値です。レベルが高くなるほど、HP（生命力）やMP（魔術力）が回復する度合いは大きくなります。
レベルは、戦闘に勝利して経験値を積み重ねることで上げることができます。

ST ステータス

キャラクターの状態（Status）がアイコンで表示されます。正常時はこの欄は空欄で、異変が起きたときだけ以下の表示になります。すべての状態は自然に回復しますが、魔法や道具を使うと、より早く回復できます。

敵の魔法で眠らされたり、睡眠中に奇襲を受けたのにまだ眠りから覚めないときなどの状態です。もちろん敵を攻撃することも、敵からの攻撃を避けることもできません。

体が麻痺して動くことができません。ただし呪文を唱えることはできるので魔法は使えます。

毒に冒されています。無理に戦わせるとHPが減ります。またただ歩いて移動するだけでも、HPが少しずつ減少します。

敵の魔法によってパニックに見舞われ、敵味方の区別なく攻撃を仕掛けてしまいます。

体が石化して仮死状態となり、動くことができません。魔法の効力が切れるか、味方の魔法で助けてもらうしかありません

ダメージが積み重なり、死にかけています。ほとんどの場合、もう一度攻撃を受けただけで死んでしまいます。

敵の魔法で陶酔状態となり、ふらふらと引き寄せられてしまいます。戦意を失っているので一方的に攻撃されてしまいます。

酔っ払って敵味方の区別がつかなくなっています。攻撃も防御もでたらめな状態になってしまいます。

敵からの魔法攻撃によって、魔法を封じられてしまった状態です。武器による攻撃はできますが、魔法は使えません。

装備・行動状況

通常キャラクターが装備している武器・防具類が種別にアイコン表示されます。非装備時は空欄になります。
戦闘時、キャラクターの行動パターンがカラー表示されます。敵キャラクターの行動も同様に表示されます。

装備

接近戦用武器
接近戦で用いる剣・槍・斧を装備しています。

投射用武器
弓矢・ブーメランなどの武器を装備しています。

楯類
楯などの補助的な防具を装備しています。

鎧
鎧タイプの防具を着ていることを表わします。

装具
指輪、お守り、靴、帽子などを装備しています。

行動

攻撃（接近戦用武器）
接近戦（白兵戦）用の武器で攻撃しようとしています。

攻撃（投射用武器）
弓矢・ブーメラン・吹き矢などの武器で攻撃しようとしています。

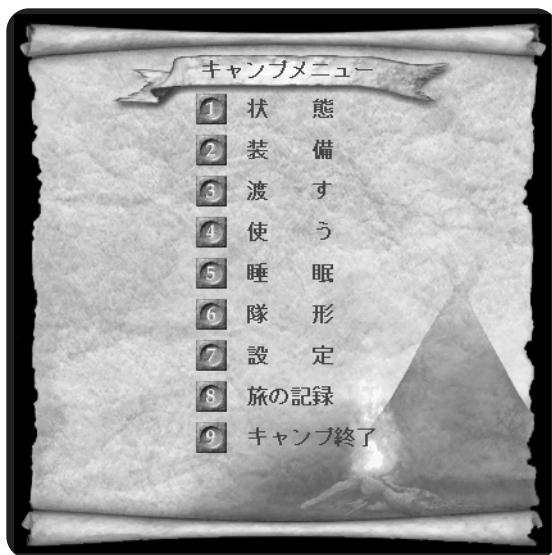
防御
敵からの攻撃を避けています。
一時的に防御力が2倍になります。

防衛
指定されたキャラクターを防衛しようとしています。

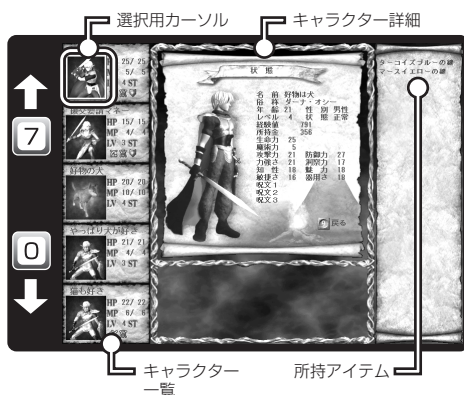
魔法
何らかの魔法を使おうとしています。

撤退
戦闘フィールドから逃げ出そうとしています。

キャンプ

キャンプメニュー

キャンプメニューの各コマンドは、項目をクリックするか、コマンドに対応する数字と同じキーをテンキーから入力してください。

1 状 態

キャラクターの詳細な情報を確認するコマンドです。

キャラクター一覧から確認したいキャラクターをクリックしてください。

選択用カーソルを 0 7 で上下させてキャラクターを選んでください。

キャラクターの状態

■名前
そのキャラクターに与えられた名前です。【旅の記録】コマンド（17ページ参照）の【名前の変更】で、変更することができます。ただしまれに変更ができないキャラクターというのも存在します。

■俗称
そのキャラクターの種族または職業です。詳しい分類については、『種族』（23ページ参照）を参照してください。

■年齢
あまりに若すぎたり歳をとりすぎていると、冒険の旅には……。

■性別
通常は男女の別ですが、種族によってははっきりしないこともあります。

■レベル
そのキャラクターの現在のレベルです。経験値が一定量溜まるとレベルが上がり、同時に各能力値もそれに見合って上昇していきます。

■状態
病毒に冒されていたり、石化したり、様々な状態があります（13ページ参照）。通常は「正常」と表示されます。

■経験値
主に敵を倒すことによって獲得できます。一定量が溜まるとレベルがアップします。

■所持金
そのキャラクターが所持している金額です。行方不明になったり仲間から外れると、パーティ全体の所持金額もその分減ります。

■生命力
いわゆるHP（ヒットポイント）です。表示されているのは「現在のHP／本来のHP」の値です。現在のHPが「0」になると、そのキャラクターは死んでしまいます。

■魔術力
いわゆるMP（マジックポイント）です。表示されているのは「現在のMP／本来のMP」の値です。魔法を唱えるときには、魔法ごとに定められたMPが消費されます。呪文を修得していなかったり、魔法の巻物アイテムを持っていなければ、MPがいくらあっても魔法を唱えることはできません。

■攻撃力
装備している武器と、そのキャラクターの力強さ･敏捷さ･器用さなどを元に導き出された攻撃力です。この値はキャラクターの性質と武器の相性によっても差が出ます。攻撃力が大きいほど、敵に大きなダメージを与えやすくなります。

■防御力
装備している鎧･楯と、そのキャラクターの肉体的能力などを元に導き出された防御力です。防御力が大きいほど、敵からのダメージを受けにくくなります。

■洞察力
マップ上を移動しているときなどに、罠や敵、隠されたものなどを発見する能力です。

■知性
教養とか信仰心などの人間の英知の営みです。ある種の武器や、魔法を強力なものにするときなどに必要な能力です。

■魅力
リーダーとしてパーティをまとめるのに欠かせない能力です。これが低いと仲間に離反されたり、協力を得られなかったりします。ある種の魔法にはこの能力が影響します。色気も魅力のうちです……。

■力強さ
肉体的・筋力的な強さを表わした能力値です。

■敏捷さ
反射神経の鋭さや動作の速さを表わした能力値です。

■器用さ
手先の器用さ、細かな作業への対応力を表わした能力値です。

2 装 備

キャラクターの所持している武器、防具をリスト表示します。

キャラクター一覧から装備を確認したいキャラクターをクリックしてください。
装備ボタンをクリックすると、キャラクターに装備されます。
マウス操作のみ、装備品を他のキャラクターに渡すことができます。詳細は「渡す」コマンドをお読み下さい。

選択用カーソルを 0 7 で上下させてキャラクターを選んでください。
装備品は 2 8 で選択することができます。[Enter]キーで装備させることができます。

装備ステータスの見方
装備ステータスは、その装備品が攻撃力や防御力に及ぼす影響力を示しています。
装備の詳細な情報は、メッセージエリアに表示されます。

済み

不可

等価

上昇

減退

3 渡 す

キャラクターの所持している武器、防具を他のキャラクターに渡します。

①キャラクター一覧から装備を持っているキャラクターをクリックしてください。
②装備品を選択し、表示される装備リストから渡したい装備品をクリックしてください。
③装備品を渡したいキャラクターまでドラッグしてください。
④キャラクターに装備するか確認のメッセージが表示されます。1『はい』を選ぶと装備します。2『いいえ』を選ぶと装備しませんが、渡すことができます。

①キャラクター情報一覧から装備品を持っているキャラクターを 7 0 で選択してください。
②装備の種類を 4 6 で選択し、表示される装備リストから渡したい装備品を 2 8 で選んでください。[Enter]キーで決定です。
③装備品を渡すキャラクターを 7 0 で選択し、[Enter]キーで決定です。
④キャラクターに装備するか確認のメッセージが表示されます。1『はい』を選ぶと装備します。2『いいえ』を選ぶと装備しませんが、渡すことができます。

4 使う

キャラクターの所持している「魔法」「薬」「道具」を使用するためのコマンドです。

①キャラクター一覧から道具等を持っているキャラクターをクリックしてください。
②「魔法」「薬」「道具」を選択し、表示されるリストから使いたい物をクリックしてください。
③選んだ物を使います。物によっては使用に条件があります。その場合、条件が揃えば使うことができます。

①キャラクター情報一覧から道具等を持っているキャラクターを 7 0 で選択してください。
②類を 4 6 で選択し、表示されるリストから使いたい物を 2 8 で選んでください。[Enter]キーで決定です。

5 睡眠

主人公およびパーティ全員は、１日に１回だけ睡眠を取ることができます。睡眠を行うことで消耗したHPやMPを回復させることができます。ただし、回復の度合いは個々のキャラクターのレベルによって異なります。

睡眠中に敵の奇襲を受ける場合があります。主人公たちは眠っている間、攻撃も防御もできません。起きるのを待つか、覚醒させる魔法や道具を使うことをお奨めします。なお、町の宿屋では、敵の襲撃を恐れることなく眠ることができます。

6 隊形

パーティのフォーメーションと基本的な行動の設定を行います。

①メインスクリーンに表示されているキャラクターをドラッグして位置を決めてください。
②基本となる行動パターンを選んでください。

①キャラクターを 7 0 で選択し、[Enter]キーを押してください。
②位置を 4 6 2 8 で選択し、[Enter]キーを押してください。
③行動パターンを、表示されている数字と同じキーをテンキーから入力してください。

[1]攻撃:積極的に攻撃します。
[2]警戒:無理のない範囲で攻撃します。状況に応じて防御行動を取る場合もあります。
[3]防御:攻撃は行わず、防御行動を取ります。
[4]防衛:指定した他のキャラクターを守ります。

7 設　定

ゲームの環境設定を行います。
各項目で青いボタンで表示されているのは現在の設定です。

各項目のボタンをクリックしてください。

①項目は 2 8 で選択できます。
②各ボタンは 4 6 で選択できます。

●戦闘時のアニメーション速度
戦闘時のアニメーション表示の設定です。初期状態は『普通』です。

●戦闘時のメッセージ表示
●通常時のメッセージ表示
メッセージエリアにメッセージが表示される時間を設定します。『待ち』に設定すると、クリックするか[Enter]キーを押すまでつぎの場面に移ることはできません。

●サウンド
●BGM
それぞれ「ON」「OFF」を切り替えることができます。

●戻る
「戻る」をクリックするゲーム画面に戻ります。

8 旅の記録

ゲームのセーブ、ロード、終了および、キャラクターの名前の変更を行います。

●セーブ
ゲームの進行状況をセーブします。

●ロード
セーブした内容をロードします。

●名前の変更
キャラクターの名前を変更します。変更の手順はつぎの通りです。

①キャンプメニューから『名前の変更』を選択します。
②現在のパーティに参加するキャラクターの一覧が表示されますので、名前を変更したいキャラクターを選択してください。
③名前を入力する画面が表示されます。今までの名前は[Delete]キーで削除できます。入力できる文字は全角で 9 文字までです。
④「決定」をクリックすると名前の変更が完了です。

●ゲーム終了
メインメニューに戻ります。

●戻る
ゲーム画面に戻ります。

町

町は、装備を購入、情報収集、治療などが行える冒険の旅にとっては重要な場所です。

宿屋

宿屋では料金を支払って宿泊することができます。宿泊することでHPとMPを回復することができます。回復の度合いはキャラクターのレベルによって異なりますが、資金さえあれば連続して宿泊し、完全に回復させることが可能です。

よろず屋

よろず屋は、装備、道具、魔法の巻物を売買する場所です。

●物を買う
よろず屋が扱っている商品リストが表示されます。個々のアイテムを選択すると、メッセージエリアに詳細な情報が表示されます。

①商品リストのアイテムをクリックしてください。
②装備ステータスや金額を確認して、持たせたいキャラクターにドラッグしてください。
③武器や防具の場合、装備することができます。「はい」か「いえ」を選択してください。

①商品リストは 2 8 で選択できます。
②装備ステータスや金額を確認して[Enter]キーを押してください。
③キャラクターを 7 0 で選択します。

●物を売る
パーティで所有している装備、道具等を売ることができます。

①アイテムを持っているキャラクターを選択してください。
②表示されるアイテムリストから売りたい物を「売却リスト」にドラッグしてください。
③「売却リスト」に買い取り金額が表示されます。よかったら「清算」をクリックしてください。

①アイテムを持っているキャラクターを 7 0 キーで選択し、[Enter]キーで決定してください。
②表示されるアイテムリストから売りたい物を 2 8 で選択し[Enter]キーを押してください。
③「売却リスト」に買い取り金額が表示されます。1 キーを押すとで「清算」できます。

酒場

酒場は仲間や情報を集めることができる場所です。

●酒を振舞う
客たちに酒を振る舞うことで、情報を集めやすくなるかもしれません。勘定は店を出るときに清算されます。

●勇者を募る
パーティに加わってくれる仲間が現れるかもしれません。

●情報を集める
客たちから情報を得ることができるかもしれません。

●仲間を外す
メンバーをパーティから外します。キャラクターを選んでください。

●酒場を出る
町に戻ります。

医療所

医療所では治療を行っていて、料金を支払らうことでダメージを回復させることができます。
治療にはつぎの種類があります。

●解毒 「病毒」に冒された状態を回復させます。

●覚醒 「睡眠」および「泥酔」状態を回復させます。

●回復 HPを回復させます。

●医療所を出る 町に戻ります。

ダーナの神殿

ダーナ女神に仕える神官が、勇者のために祈りを捧げてくれます。祈りにより石化などの魔法による呪いを解いてくれます。また、手に入れた巻物の封印を解いて、魔法を唱えられるようにもしてくれます。ただし、神殿はどの町にもあるというわけではありません。

占い師の家

占い師が冒険の手がかりとなりそうなお告げをしてくれます。お告げには意味のある物やまったく無意味なものもあります。また、見料を要求される場合と無料の場合があります。

戦闘

敵味方を問わず、マップ上で何かと遭遇すると戦闘画面が表示されます。【行動】を選択すると、「キャンプ」メニューの「隊形」で設定した基本行動パターンにしたがって行動します。【全体命令】はパーティ全体に指示を与えることができます。【個別命令】はキャラクターごとに行動を指示することができます。

全体命令

パーティ全体に命令を与えます。

①【全体命令】をクリックしてください。
②行動パターンを選択してください。
③【行動】をクリックするとパーティは行動パターンにしたがって行動します。

① 2 キーを押してください。
②行動パターンが表示されます。行動に対応するキーをテンキーから入力してください。
③ 1 キーを押すと指定した行動を開始します。

●攻撃

攻撃を選択すると、【自主攻撃】【集中攻撃】を選ぶ画面が表示されます。自主攻撃を選ぶとそれぞれのキャラクター状況に応じて攻撃対象を選びます。集中攻撃を選ぶと、攻撃対象を指定する状態になります。

項目をクリックするか、対応する番号をテンキーから入力してください。

●防御

防御態勢を取ると攻撃は行なえません。パーティは敵の攻撃を避け、逃げ回ります。このとき、防御力は一時的に2倍になります。

●撤退(または【去る】)

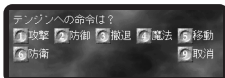
戦闘フィールドから撤退します。撤退する方向を指定する状態になりますので、逃げたい方向を選択してください。

項目をクリックするか、対応する番号をテンキーから入力してください。

再指令

戦闘中、【再指令】をクリックするか、[1]キーを押すと、再度、命令を与えることができます。

個別命令

キャラクタごとに命令を与えて戦闘を行います。

①【個別命令】をクリックしてください。
②指示を与えるキャラクターを選択してください。
③行動パターンを選択してください。
④【行動】をクリックすると各キャラクターは指示にしたがって行動します。

① 3 キーを押してください。
②キャラクターを 7 0 で選択してください。
③行動パターンが表示されます。行動に対応するキーをテンキーから入力してください。
④ 1 キーを押すと指定した行動を開始します。

●攻撃
敵が一人の場合、そのまま攻撃を行います。複数の敵の場合、攻撃対象を選択する状態になりますので、攻撃したい敵キャラクターを選択してください。

項目をクリックするか、対応する番号をテンキーから入力してください。

敵をクリックするか、[7][0]キーで敵を選択し[Enter]キーを押してください。

●防御
防御態勢を取ると攻撃は行なえません。パーティは敵の攻撃を避け、逃げ回ります。このとき、防御力は一時的に2倍になります。

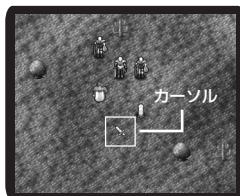
●撤退(または【去る】)
戦闘フィールドから撤退します。撤退する方向を指定する状態になりますので、逃げたい方向を選択してください。

撤退する方向をクリックするか、対応する番号をテンキーから入力してください。

●魔法
魔法を使用します。また、戦闘時に使える道具を使用することができます。

魔法と道具のリストが表示されます。項目をクリックするか、[8][2]キーで選んで[Enter]キーを押してください。

効果の対象をクリックするか、[7][0]キーで選んで[Enter]キーを押してください。

●移動
指定した地点に移動させます。右のような画面になりますので、移動させたい地点をクリックするか、カーソルを目的地点に移動させ、[Enter]キーを押してください。

●防衛
キャンプメニューの「隊列」で指定している味方を守ります。

再指令

戦闘中、【再指令】をクリックするか、[1]キーを押すと、再度、命令を与えることができます。

時間設定

ゲームの環境設定と同じ設定を行えます。(詳しくは**P.17**をお読みください)

冒険者の手引き

"常若の国"を往く者たちへ

いきなり、右も左も分からない、まして魔物たちのばっこする異世界に放り出され、使命を果たせといわれても、たいていの者にとっては至難のワザでしょう。そこで本章では、初めてこの世界を訪れた心細き冒険者のために、この世界で生き抜くための知識と要領を、いくばくか提供しましょう。

城

王国に着いたら、まずは城を訪れることが肝心です。主人公たるあなたの助けを一番必要としているのは、たいていは城の主ですから。きっと役に立つことがあります。

町

戦いの前後には町に立ち寄ることが賢明です。傷の手当てをしたり、買い物をしたり、情報を得たり、いろいろなことができます。

町の酒場では、それなりのマナーを持って行動しましょう。いい加減なことをすると酷い目にあいます。酒場ではパーティのメンバーを集めたり、逆にメンバーから外すことがよく行なわれますが、より強力なパーティを組むためには、メンバーの選出に際して、ときには非情さも求められます。

迷宮

地下洞窟や塔は、たいてい迷路になっていますが、マッピングの必要はまずないでしょう。これらの場所では、地上にいるときよりも激しい戦いを強いられますが、得るものもまた大きいものです。武器や金、魔法の巻物など、戦いで勝ち取ったり、隠されたものを見つけ出したり、いろいろな事件が起こります。

多くの場合、迷宮の各フロアには、秘密の通路が隠されていると考えていいでしょう。迷宮では、一度通り過ぎた通路を再び訪れるなど、ていねいな探索が要求されるのです。

迷宮の中での時間の流れが、地上と異なることにも留意してください。1日がずいぶんと長く感じられるはずです。そして、キャンプで睡眠をとれるのは1日1回だということも。

どの迷宮から探検を始めるのかも重要な問題です。どうやら魔物たちは、その強さによって、迷宮を棲み分けているようです。いきなりレベルの高い迷宮に飛び込んだりしようものなら、ひとたまりもありません。

イベント

冒険の途中、様々な場所でイベントに遭遇することがあります。遭遇するイベントでは、その目的を成し遂げると、希少なアイテムやお金を報酬としてもらえたり、普段は出会うことができないキャラクターが仲間に加わったりします。

種族

旅の仲間たち

　主人公のあなたのパーティに加わって、心強い旅の仲間となってくれるティル・ナ・ノーグの住民たちについて話しておきましょう。

　住民たちはそれぞれが個性豊かなキャラクターで、その能力も様々です。このことを念頭に入れながらメンバー構成を工夫すると、強力なパーティが組み上がります。というよりも、全員があなたと同じダーナ族のパーティなどでは、とうてい使命を達成するのは困難だと思われます……。

●**アルセイド**：森に棲むニンフ（水の精）。唄と水浴びが好きで、森の中を駆け回る清楚な乙女という感じの彼女らは、戦いを好まず臆病である。しかし、奉仕することをいとわない性格であり、自分自身よりも他の仲間を大切にする。

●**ヴィルデフラウ**：ドイツに伝わる、長い髪をした美しい妖精。バンデルベルクの丘に棲むといわれ、その名前は”野生女”という意味である。魔法も使え、好戦的で体力も他の妖精に比べると高い。性格は自分本意で冷淡。

●**ヴラウニー**：人間の家に住みつくといわれる妖精。お世辞にも美男子とはいえない。しかし性格は真面目で、悪霊やモノノケに対しては勇敢に戦う。魔力が高く体力は低いが、敏捷性が高いので魔法に捕まらなければ大丈夫だろう。

●**エルフ**：エルフはもともとフェアリーという言葉同様、妖精の総称として使われていたものだ。ライトエルフといえばシルフやニンフ達。ダークエルフといえば、ノームやドワーフ達、ということになる。しかし、エルフといえばそれで一つの種族ということになっている。痩せていてとんがった耳、そして魔法に長けている、というキャラクターはもはや定番であるといえるだろう。

●**オレアード**：山に棲むニンフ（水の精）。見かけは少々野生的だが、とても優しい性格の持ち主で、献身的なひたむきさは時に過剰なこともある。彼女は味方を回復させるために、時には命さえなげうってしまうこともあるからだ。

●**グウレイグ**：ウェイルズ地方に伝わる湖の貴婦人。またの名はグウラゲッズ・アンヌーン。青白い顔をして金髪をなびかせた美しい乙女で、彼女の歌声は他者を魅了する。

●**グラム**：有翼人種。敏捷性が高い上に飛行しているので、敵との接触・離脱は速い。また、魔力は低いが強力な魔法を使える。

●**グルアガッホ**：スコットランドのハイランド地方に棲んでいると云われる、家や農園を守護する妖精。美しい女性の姿をしていて、長い金髪と緑色の服が特徴。彼女の頼みを聞いてあげると幸運が来るといわれている。

●**クルラコーン**：地下に棲む妖精。赤いコートに青の長靴下をはき、銀のとめ金のついた靴をはいている。また、パイプを愛用しているらしい。地下に棲むといっても、酒蔵が主で、そこでお酒の番をしているといわれる。

●**グンナ**：戸外で活動する一種のブラウニーで牛の世話が主な仕事である。長く黄色い髪をもち、ぼろのキツネの皮をまとっている。

●**ジーニー**：マルグレイブの森に住む妖精で、水に弱く、小川すらも渡る事ができないといわれている。本来は悪意のある妖精として知られており冷酷な面もある。能力は平均的で、器用貧乏という言葉がぴったりな妖精である。

●**シャーマン**：シャーマンとは、神との交信者のこと。瞑想することで神からの御告げを聞くことができる。また、魔法使いの一種でもあり、高いレベルの者は強力な魔法を使いこなすという。

●**ショーニー**：ヘブリディーズ諸島のルイス島に古くから伝わる海の精。魔力以外は平均かそれ以上の能力を持っており、仲間への信頼感も厚い。

●**シルフ**：シルフとは空気の精のことであり、語源はギリシャ語からきている。ほっそりとした、美しい若い女の姿をしており、はかなげで風に乗って移動する。貞淑な女は、死ぬと風の精霊の仲間に入るという俗説もある。

●**スルーアマイ**：１７世紀の牧師ロバート・カークによりこう呼ばれた妖精。名前の意味は「善き人々」で、名前の通り自己を犠牲にしてでも仲間を守る。洞察力と敏捷性に優れており、彼の持つ盾はその能力に反応する。

●**タルウィスティグ**：丘の塚の中や、湖の島、湖の中に住み、乗馬や歌い踊ることが好き。美しい金髪の人間には親切で、ダーナ・オシーも好かれる。かなり魔力が高いが、献身的で好戦的なのでいつも魔力貧乏という状態になってしまう。

●**ドゥエルガル**：足は短いが手は地面につくほど長く、金、銀、銅の細工の専門家。エセル神族や人間の英雄たちに様々な道具を作った。語源はチュートン諸言語の中に今もあり、ドワーフも起源はこの語である。

●**ドリヤード**：イギリスに残る最後のニンフといわれ、ニワトコの木に棲み、木の姿をした魔女というイメージらしい。普通、木の精霊はその木が枯れたり切られたりするとその命を終える。かなり気の強いニンフだといわれている。

●**ドワーフ**：起源はドゥエルガルであり、不思議な武器や工芸品を作る小人たちである。足が必ずといってよいほど奇妙な具合になっていて、足を見られるのを嫌っているといわれる。タフで、少々の傷にも耐え得る体を持っている。

●**ナイアード**：泉、川などの淡水に棲むニンフ。おとぎ話の『金の斧・銀の斧』に出てくる泉の精も、ナイアードと思われる。他に、民話などにもたくさんの泉の精が出てくるが、共通して皆、正直者には親切なようだ。

●**ネイレード**：海に棲むニンフで美しい妖精。水の精というのは、美と裏切りで象徴されるが、彼女は裏切りこそしないものの性格は自分本意で冷たいところがある。しかし、仲間になれば、その魅力を役立ててくれることだろう。

●**ノーム**：赤いとんがり帽子をかぶり、白い髭を顔じゅうにはやしたやさしい老人姿の小人というイメージが定着している。地下のことに詳しく、道案内となってくれることもあるだろう。

●**ピクシー**：ピスギーとも呼ばれ、姿は羽をもった妖精として一般的に思い出されるものであろう。親切だが非常に気まぐれで、時には悪質ないたずらで人を困らせる。性格は攻撃的であり、俊敏な動きで敵中に突っ込んで行く。

●**フィディエル**：スコットランド高地地方の水棲魔の一つ。沼地の絡まり合った草や水草の化身と見られている。高い魔力と器用さを持っており、他者に尽くす性格ので、味方になってくれれば心強いだろう。

●**フェリー**：オークニー諸島での妖精の呼び名。普通のキャラクターより少し素早い程度で他の能力は平均かそれ以下である。しかし使用する魔法は他者を助けるものが多く、仲間になってくれればそれなりに役立つだろう。

●**ペリ**：ペルシャの宗教の基本原理である、光と闇の対立を人格化したもので、光の側がペリである。体力は小さいが魔力が大きく、なかなか勇敢で、好戦的である。

●**ペリング**：ウェールズの最高峰スノードン山の麓に居住し、色白で金髪の妖精の血をひく、裕福な一族。魔力が高く、魔法も強力なものを使用するので、戦闘能力は高い。
●**ラバキン**：妖精パックのように、人間にいたずらをしかけて楽しむ妖精。子馬に化けて人を水溜りに落としたりするが、親切にする人には、良いお返しをすることもある。ラバとは「不器用な怠け者」という意味である。
●**リムニアド**：湖に棲むニンフ。ニンフのなかでは、かなり好戦的な方であるが、性格は女性的で少々弱気である。
●**レプラコーン**：クルラコーンと同類のアイルランドの妖精。妖精の靴屋といわれるが、なぜか片方の靴しか作らないという。きわめて俊敏で、迷宮の構造に詳しく、時には道案内をしてくれることもある。
●**ワルキューレ**：戦死した勇者をヴァルハラの地へといざなう戦いの女神。敏捷性と洞察力に優れており、戦闘では前線を任せることになるだろう。しかし、英雄妖精が倒れた後にこそ彼女たちの本来の仕事があると思われる。

魔物たち

　ティル・ナ・ノーグの世界には、様々な魔物たちがひしめいています。彼らにもいくつかのタイプがあり、それぞれ得意なワザを持っています。強靭な腕力で殴りかかってくるもの、魔法にものをいわせるもの、防御力だけは並外れたものなど、様々です。
　敵の実力を早めに知り、自分たちの力が通用するのかどうか、的確な判断力を身に付けてください。敵が強過ぎるときは、逃げるのが一番です。
　やっかいなのは、仲間を次々と呼び集める魔物たちです。1匹ずつはたいしたことがなくても、倒しても倒しても後続が現われて襲いかかってくるこのタイプは、けっして侮れません。いい加減に退却した方が賢明なときもあるでしょう。
　魔物の中には臆病なものもいて、出会ったからといって必ずしも襲ってはきません。このタイプに対してしめしめと思い、こちらから攻撃を仕掛けると、逆に強烈な反撃を食らうことがあります。敵の行動状態が、攻撃や魔法以外の無害な状態になっている場合は、その点を考慮してください。
　魔物たちは以下のタイプに大別されます。
●**人型**：レベルの高いものは強力な魔法を持っています。
●**妖精・妖魔**：とくに魔法に注意してください。
●**ジャム系**：いわゆるスライム型です。パーティのレベルが低いうちは厄介な敵です。とりわけ分裂には要注意です。
●**インセクト系**：いわゆる昆虫型です。数にまかせて襲いかかってきます。毒に気を付けてください。
●**下等生物・化物系**：知性が無いために、魔法が効きにくい相手です。
●**野獣・魔獣系**：強靭な肉体での体力勝負を好みます。種類も豊富です。
●**無機質系**：土や岩でできた化け物です。敵の魔法で作り出された怪物たちと思われます。
●**植物系**：難敵ではありませんが、毒と魔法には注意してください。
●**死霊・幽体系**：いわゆるアンデッド型です。もともとが不死ということもあって、強敵が多いタイプです。
●**悪霊系**：レベルが高く、魔法も強力で、強敵揃いです。
●**ドラゴン系**：はっきりいって強敵です。何よりも破壊的なパワーが恐ろしい相手です。

武器・防具・装具

　ティル・ナ・ノーグの世界には、数多くの武器・防具・装具が存在します。ほとんどが１対１での戦いを想定したもので、それらを使いこなすには、相応の熟練度が要求されます。体にあった武器・防具・装具を選ぶことも大切です。
　武器・防具名には、名称の頭に「レザー〜」「ウッド〜」「アイアン〜」などが付いたものがありますが、これらはその材質を表わしたもので、原則的には材質が堅いものほど、攻撃力や防御力が高くなります。
「ホーリー〜」と冠されたものは、聖職者によって特別に清められた武器・防具で、不死や悪霊系の魔物に対して特に効果がありますが、妖精にしか使えません。また、「小妖精の〜」と冠されているものは、体が小さな妖精であるピクシーやシルフのみが使えます。なお、彼女たちはそれ以外の武器・防具を持つことができません。
　名前の後に「＋１」などが付いたものは、精霊や聖職者によって特別な処理を施され、通常より大きな効力を持つようになった武器・防具です。
　武器・防具には、「攻撃値」「防御値」が定められていますが、それらのグレードの高いものを身に付けたからといって、使う側のレベルや能力が低ければ、必ずしも本来の威力を発揮できません。メンバーのレベルが上がるたびに、どの武器・防具がいちばん有効なのか、まめに確認しましょう。
　なお、武器・防具によっては、あるタイプの敵に対して特別な効力を発揮するものや、逆に無力化してしまうものもあります。
　ここでは、数ある武器・防具のうち代表的なものを紹介します。

■装備の情報

装備メニューなどのリストから武器・防具を選択するとメッセージエリアにつぎの情報が表示されます。

●**携帯資格**：その武器・防具を装備できる種族などが表示されます。

●**作用能力**：装備するときにこの能力値が高いと、武器本来の攻撃力、防具本来の防御力を引き出しやすくなります。

●**作用環境**：使用できる場所・条件が表示されます。
※装具でのみ表示されます。

●**効果**：使用した時の効果が表示されます。
※装具でのみ表示されます。

●**特効対象**：ここに挙げられた種族などと戦うときに、致命傷を与えやすくなるなどの、特殊な効果を期待できます。

●**無効対象**：ここに挙げられた種族を相手にすると、攻撃や防御が効きにくくなり、戦いが不利になるということを表わしています。

●**攻撃値**：その武器・防具が本来持っている攻撃力です。

●**防御値**：その武器・防具が本来持っている防御力です。

■剣の類

●**ダガー**：短剣です。小さいので携行が簡単で、小回りも利きます。

●**ショートソード**：短めですが、ダガーよりは長い剣です。

●**グラディウス**：幅広のショートソードで、古代ローマ帝国の兵士が使っていたことでも知られています。

●**レピアー**：突き刺すための剣で、細身で長いのが特徴です。

●**セーバー**：刀身が反った長剣です。

●**ロングソード**：両刃の長剣です。

●**クレイモアー**：両手で持たないと操れない長剣です。

■槍・斧の類

●**ランス**：騎馬戦で小脇に抱えて使うことで知られる長身の槍です。

●**ランサー**：1～2メートルほどの短槍です。

●**トライデント**：先端が三股に分かれた槍です。

●**アックス**：手斧です。

●**バトルアックス**：大型の戦闘斧です。

●**ハルバード**：斧槍といわれる武器で、槍の先端に斧も付いています。

■弓矢の類

●**ショートボウ**：半弓といわれる小型の弓矢です。

●**ロングボウ**：長弓といわれる代表的な弓矢です。

●**クロスボウ**：洋弓・弩（いしゆみ）と呼ばれる引金の付いた弓矢です。

●**クレーンクイン**：弓の弦を引くために巻き上げ器の付いた弩（いしゆみ）で、通常のクロスボウより強力です。

※弓矢の類は、離れた敵を攻撃できる利点があります。しかし、矢をつがうために、次撃までの間隔が長くなり、結果的に接近戦になると不利になります。

■杖・こん棒の類

●**こん棒**：木製の先太の棒です。力の強いものが使うのに向いています。

●**ピック**：こん棒の先に短剣のような刃を付けたものです。

●**メイス**：こん棒の先に鉄の塊を付けて威力を増したもので、鎚矛ともいいます。

●**フレイル**：2本の棒を鎖で結んだ連結こん棒、別名がヌンチャクです。

●**スタッフ**：杖です。知性の高いものは、スタッフを使うのも上手です。

●**ロッド**：聖職者や権力者が持つ装飾的な大きな杖です。魅力が高いキャラに持たせると効果的です。

●**ハンマー**：戦闘用の鎚で、兜の上から頭部に一撃を与えられます。

●**モーニングスター**：木製や鉄製の棒の先に、鎖でトゲだらけの鉄球を結び付けた武器です。

■その他の武器

●**ナックル**：拳に付ける武器で、パンチの威力が増加します。

●**アイアンクロウ**：手の甲に付ける鋭い刃が伸びた鉄の熊手です。

●**鞭**：革でできた普通のムチです。
●**ハンガーウィップ**：先端にナイフの付いたムチです。
●**アイアンウィップ**：鎖でできたムチです。
●**ブーメラン**：弧を描いて手元に戻ってくる飛び道具です。
●**ブーメランシックル**：鋭い刃が付いた金属製のブーメランです。
●**ニードル**：棒状手裏剣のような鋭い針で、投げつけて使います。
●**スリングショット**：遠心力を利用して石塊を投げつける投石ヒモです。
●**ブローパイプ**：鋭い針を飛ばす吹き矢です。

■鎧の類

●**レザーアーマー**：革製の鎧です。
●**キュイルボイル**：革製鎧を煮立った蝋に漬けて堅く加工したものです。
●**ラメラー**：革製鎧の一部に金属板を貼って補強してあります。
●**ブレストアーマー**：主に胸の部分を覆うように作られた金属製鎧です。
●**チェインメイル**：鎖を布のように編み上げたいわゆる鎖かたびらです。
●**リングメイル**：小さい金属製の輪をつないで作った鎧です。
●**スケールメイル**：小さい金属板をウロコのように組み上げた鎧です。
●**プレートメイル**：板金を組み上げて作ったかなり重く丈夫な鎧です。

■楯の類

●**アスピス**：円形の楯です。
●**ペルタ**：柳の板で作られた半月型の軽い楯です。
●**サイパー**：アスピスより一回り大きい円形の楯です。
●**タージュ**：歩兵用の小型の楯です。
●**レザーシールド**：革製の楯です。

■装具の類

●**ファルコンクロウ**：獣が装備できる武具で、連続攻撃を与える様になります。
●**ロードクラウン**：戦闘でパーティが得た経験値の半分が英雄妖精のものになります。
●**封魔の呪符**：装備者の魔法を封印し、魔法を勝手に唱えられない様にします。
●**氷壁のカメオ**：氷の壁を作り、装備者へのダメージを軽減させます。
●**ミザリーリング**：装備した者に敵の攻撃が集中するようになります。

魔法

　ティル・ナ・ノーグの世界で重要な役割を担うのが魔法です。強力な魔力の敵から魔法攻撃を受けたときには、魔法で対抗しなければなりません。パーティの中に高い魔力のメンバーがいると戦いを有利に展開できます。
　魔法には強さの程度があります。魔法の名前に付く「Ⅰ」「Ⅱ」などの数字がその程度を表わし、数字が大きいほどかかる確率が上がったり、効き目が大きくなったりします。
　魔法によって、使える場所や条件は異なります。戦闘中にのみ使えるものや、キャンプ中でだけ有効なものなどです。また対象が、個人に限定されたりグループ全体に効くものなどの区別もあります。
　魔法には、巻物を持っていれば唱えられるものと、呪文を体得していて唱えられるものの２種類があります。巻物はよろず屋で買ったり迷宮で拾ったり他人からもらったりできます。体得している呪文は、人に渡したりもらったりはできません。
　なお、迷宮で拾ったり魔物から奪った巻物は、そのままだと封印されているために使えません。これらは町のダーナの神殿で封印を解いてもらってから使用してください。
　ここでは、代表的な魔法をいくつか紹介します。

回復・治療系

味方のダメージを回復させます。

名称	効果	対象	環境	備考
ベフェミ	HP回復	味方個人	随時随所	基本中の基本魔法
ベポワ	MP回復	味方個人	随時随所	HPを消費してしまう
デリホ	解毒	味方個人	随時随所	病毒・麻痺の治療
キュマ	解呪	味方個人	随時随所	石化の呪いを解く
ホナ	覚醒	味方個人	随時随所	睡眠・魅了・恐慌・泥酔の治療
ホナミ	覚醒	味方全員	随時随所	ホナと同じ

間接攻撃系

知性が無かったり知性が高過ぎる敵には効きません。

名称	効果	対象	環境	備考
ホレス	睡眠誘発	敵全員	戦闘中	敵を睡眠状態にする
パーラム	麻痺誘引	敵全員	戦闘中	敵を麻痺させる
カチプ	呪縛の鎖	敵個人	戦闘中	敵を石化させる
ミュドレア	魅了の鎖	敵全員	戦闘中	敵を魅了して引き寄せる
ネパタル	恐慌誘発	敵全員	戦闘中	暗示をかけてパニックに

直接攻撃系

敵を直接傷付ける魔法です。

名称	効果	対象	環境	備考
ファダナ	火炎攻撃	敵個人	戦闘中	火の玉を敵にぶつける
ビガルト	電撃攻撃	敵個人	戦闘中	電撃を敵に与える
ルグート	落雷攻撃	敵全員	地上戦闘	敵全員に雷を落とす
ペリノゼ	風雪の刃	敵個人	戦闘中	氷雪混じりの鎌イタチ

移動系

名称	効果	対象	環境	備考
アルパス	瞬間移動	本人	戦闘中	瞬時に移動する
ルストーワ	空中浮遊	味方個人	戦闘中	空中に浮かび上がる

防御系

敵の攻撃の命中率や効果を下げて味方を守る魔法です。

名称	効果	対象	環境	備考
コリキア	氷壁の楯	本人	戦闘中	周囲に氷の楯を作る
メリト	空気の楯	味方個人	戦闘中	周囲に見えない楯を作る
ルナファ	光輪の楯	味方全員	戦闘中	周囲に魔法の楯を作る
ジュノ	沈黙の霞	敵個人	戦闘中	敵の魔法を封じ込める
ジュナド	静寂の霧	敵全員	戦闘中	ジュノと同じ

探索系

ものを探したり情報を得る魔法です。

名称	効果	対象	環境	備考
オドルト	眼識	敵個人	戦闘中	敵のレベルや能力を知る
ヴォクト	周辺探索	場所	キャンプ中	隠された罠や扉の発見

道具

　この世界には、魔法の代用品として使える薬や、特殊アイテムがいろいろと存在します。魔法の代用品は、効果こそ大きくないものの、巻物無しでも使える点や、何度使ってもMPを消費しない点が魅力です。ただし、薬などは飲むと無くなる消耗品なので、乱用は禁物です。

　地図は、町や迷宮などの位置と名前が一覧できて、とても便利です。ただし、隠された迷宮などは、パーティ自身が発見するまでは地図上には描き込まれないので、頼り過ぎてもいけません。

　アイテム類には、よろず屋で買えるもの以外に、迷宮の宝箱に隠されているものや、魔物との戦いに勝って奪い取らないと入手できないものなどもあります。いろいろと探し回ってみてください。

■道具の情報

装備メニューなどのリストから道具を選択するとメッセージエリアにつぎの情報が表示されます。

●**効果**：その道具を使用したときの効果が簡略表示されます。
●**環境**：その道具を使用できる場所・条件が表示されます。
●**資格**：その道具を使用できる種族・職業が表示されます。
●**対象**：その道具を誰に対して使えるかなどが表示されます。
●**消費**：その道具を使用したときに消費されるMPなどが表示されます。
●**期間**：その道具を使用したときの効果の持続時間などが表示されます。

■ユーザーサポート宛てのお問い合わせについて■

お問い合わせをいただく際には、以下の点をご確認の上ご連絡いただけると、より迅速に対応することができます。お手数ですが、よろしくお願いいたします。

1. 製品名と製品のシリアル番号（ソフトウェア保証書に記載）。
2. 使用しているコンピュータのメーカー、機種（モデル）、型番。
3. 使用しているＯＳのバージョン、ＣＰＵ、メモリ、ＨＤＤ（使用容量と空き容量など）。
4. 追加している周辺機器のメーカー、機種、型番。内蔵か、外付けか。デバイスドライバなどを追加している場合には、そのドライバ名。
5.使用しているグラフィックカードのメーカーとそのドライバのバージョン。

※ メーカーとバージョンは、
「スタート」→「設定」→「コントロールパネル」→「システム」→「デバイスマネージャ」→「ディスプレイアダプタ」→「プロパティ」→「ドライバ」→「ドライバファイルの詳細」
で確認できます。

6.使用しているサウンドカード。
7. 画面の解像度と色数の設定。
8. 常駐プログラムが動作している場合にはそのソフト名。
9. 具体的な内容。例えば、どんな操作をしたらどんな結果になったか。エラーメッセージなどが表示される場合には、何というエラーメッセージが、どのようなタイミングで表示されるか。また何をすると、そのエラーメッセージが表示されるのか、などの詳細。

■お願い■

現象発生までの詳細手順や状況、エラーメッセージなどは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。

■ご注意■

1）このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、システムソフト・アルファー株式会社に無断で使用することはできません。
3）この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなどにお気づきの点がありましたら、ご面倒でも弊社までご連絡ください。
5）運用した結果については、4項にも関わらず責任を負い兼ねますのでご了承ください。

※画面写真は開発中のものです。
※Microsoftは、米国Microsoft社の登録商標です。
※Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。
※IBMは、米国IBM Corp.の登録商標です。
※その他、本マニュアルに掲載されている会社名・商品名は、一般にメーカー各社の商標または登録商標です。

商品に関する技術的なお問い合わせは……

電子メール：support@ss-alpha.co.jp

なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お応え出来かねますのでご了承ください。

2002年　3月初版発行

システムソフト・アルファー株式会社
〒810-0001 福岡市中央区天神3-10-30-5F
〒150-0011 本社 東京都渋谷区東1-26-30 渋谷イーストビル